

Máster Universitario en Diseño

Módulo	APLICADO
Materia	PRODUCCIÓN
Asignatura	605727 Diseño y producción de espacios

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster
Carácter	Obligatoria
Período de impartición	2º semestre
Carga docente:	6 ECTS

Departamento responsable: DIBUJO II
Tfno. Dpto.: 91 394 36 53

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor

Esta asignatura trata de formar a los estudiantes en el conocimiento de las teorías y métodos de análisis para diseñar, generar, transformar y producir proyectos de espacios dedicados a desarrollar diferentes manifestaciones de ámbito cultural, estructurando los mecanismos de investigación, basados en las nuevas aportaciones tecnológicas, que permitan resolver los distintos problemas técnicos en función de un proyecto creativo.

Requisitos

Ninguno.

OBJETIVOS

Objetivos generales.

O.G.1. Transferir al estudiante una formación profesional que le posibilite desarrollarse dentro del campo del diseño como profesional experto.

O.G.2. Profundizar en el desarrollo metodológico y tecnológico como herramienta para favorecer un avance permanente del diseño y su cultura, haciendo entender al estudiante lo importante y necesaria que es una continua formación para el desarrollo profesional.

O.G.3. Formar profesionales especializados en técnicas avanzadas de diseño, que desarrollen y practiquen la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso de creación del producto en su conjunto.

O.G.4. Formar diseñadores cuya formación satisfaga los requisitos de empresa y se adecúe a las recomendaciones hechas por las asociaciones internacionales de profesionales

O.G.5. Entender en la práctica profesional como base para un desarrollo eficiente del diseño y su cultura.

O.G.6. Profundizar en la formación académica como herramienta que posibilita el desarrollo adecuado en el ejercicio profesional del diseño.

O.G.8. Investigar en el rol social del diseñador enfatizando la necesidad de innovación y sostenibilidad de los productos diseñados por él, así como posibilitar y agilizar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.

O.G.9. Profundizar sobre las habilidades comunicativas en las relaciones profesionales, capacitando para presentar y defender oralmente y por escrito el trabajo.

Objetivos específicos

O.E.1. Preparar profesionales especializados en diseño que dominen en profundidad diferentes estrategias y procesos para la creación de productos, desde su concepción, hasta su distribución y venta.

O.E.2. Formar diseñadores eficientes que puedan competir en formación y capacidad profesional en el mercado internacional con los egresados de los centros europeos cuyos estudios han sido considerados correspondientes o afines a los de este Máster.

O.E.3. Desarrollar en el estudiante la formación integral del diseño, y que ésta sea eficiente adaptándose creativamente a los requerimientos planteados por la empresa o las asociaciones internacionales de profesionales, sean éstos formales o funcionales.

O.E.4. Instruir al estudiante para que sean capaz de desarrollar estrategias propias de trabajo dentro del campo del diseño, y de este modo poder dar soluciones eficientes a propuestas realizadas desde el mercado laboral.

O.E.5. Enfatizar en la especialización del diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

O.E.6. Comprender en la especialización del diseño orientada orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

O.E.7. Comprender en la especialización del diseño orientada orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos

COMPETENCIAS

Competencias generales.

C.G.1. Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos multidisciplinares, los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el ámbito del diseño.

C.G.2. Elaborar adecuadamente y con originalidad escritos argumentados y motivadores que integren conocimientos y aborden la complejidad de formular juicios de valor.

C.G.3. Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, tanto a un público experimentado en diseño como aquel otro no informado.

C.G.4. Emitir juicios específicos sobre aspectos concretos del diseño en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales.

C.G.5. Utilizar capacidades de enseñanza y aprendizaje específicas del ámbito del diseño que les permitan profundizar en el trabajo autónomo.

C.G.6. Integrarse como diseñadores en grupos multidisciplinares, con las capacidades de colaboración con profesionales de otros ámbitos, y de intercambio y colaboración entre distintos grupos de trabajo para rentabilizar el uso de recursos y la difusión de resultados.

Competencias Transversales:

C.T.1. Capacidad para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión

C.T.2. Capacidad para la resolución de problemas de manera creativa, funcional e innovadora.

C.T.3. Capacidad para desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma.

C.T.4. Capacidad para trabajar en equipo y adaptarse a situaciones nuevas.

Competencias específicas.

C.E.1. Aprender a gestionar líneas de pensamiento, de discurso y práctica dentro del ámbito del diseño, utilizando para ello la interrelación de herramientas como son: el Dibujo, la Fotografía, el

Vídeo, los Entornos Multimedia y Digital, el Entorno Urbano y la intervención social para dar solución a propuestas concretas de diseño.

C.E.2. Realizar proyectos, individuales o en colaboración, con equipos multidisciplinares de diseño.

C.E.3. Emplear técnicas de documentación gráfica y tridimensional en un proyecto de diseño.

C.E.4. Elaborar estrategias metodológicas que aborden diferentes procesos de investigación en el campo del diseño.

C.E.5. Enmarcar los procesos de diseño aplicando el conocimiento de las metodologías de investigación, documentación y de archivo pertinentes en el desarrollo de un proyecto.

C.E.6. Saber analizar los elementos configuradores y estructurales de los objetos y de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando capacidad crítica, expositiva y comunicativa de los conceptos del diseño actual.

C.E.7. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.

CONTENIDOS

Capacitación profesional sobre la manipulación e integración de espacios utilizando elementos arquitectónicos y tecnologías de la luz.

-Definición de producción de espacios: categorías genéricas y ámbitos de aplicación

-Ingeniería de la cultura. Técnicas de representación del espacio

-Concepción, planificación y producción del proyecto artístico de transformación espacial. - Proceso creativo

-Iluminación

-Materiales y color. Tipologías según la técnica constructiva.

Capacitación profesional para desarrollar proyectos de diseño de espacios efímeros.

-Determinación de categorías actuales de transformación espacial.

-Desarrollo de proyectos. Modelos de análisis de perspectivas múltiples.

-Marketing y posicionamiento.

-Planificación y metodología en proyectos realizados.

-Estudio de un caso.

-Espacios intervenidos.

-Espacios escénicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados del aprendizaje que el estudiante obtiene al cursar este módulo le capacitan para generar diferentes líneas de pensamiento dentro del área del diseño gráfico en general, utilizar la interrelación de herramientas como el dibujo, la fotografía, el entorno urbano y la intervención social para dar soluciones a propuestas concretas, como son aquellos aspectos relacionados con la identidad visual, la visualización de datos y la fotografía de producto, empleando, para ello, documentación y metodologías de indagación oportunas en el desarrollo del proyecto.

También le capacitan para trabajar en equipo, realizando proyectos multidisciplinares y empleando técnicas de documentación, y para la realización de un proyecto de diseño que pueda estar enmarcado dentro de la producción de espacios y la producción audiovisual, conociendo de este modo los elementos configuradores y estructurales de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando su capacidad crítica, expositiva y comunicativa.

METODOLOGÍA

Descripción

Procesos de concepción, planificación, desarrollo y producción de la obra artística de transformación espacial para el diseño y producción de espacios. Estudio desde la teoría y práctica creadora de este tipo de obra como elemento activo de interrelación de medios y lenguajes y modos proyectuales para operar en este marco facultativo que aglutina las disciplinas que tratan el conocimiento descriptivo y analítico del espacio y del objeto, las técnicas para su proyección y representación gráfica (geométrica) así como el diseño y la imagen de las artes finales. De este modo consideramos que uno de los pilares fundamentales de la asignatura es precisamente la valoración y análisis teórico-práctico del proyecto-dossier gráfico por el que la obra de transformación espacial puede concebirse, proyectarse y llevarse a cabo.

Los contenidos teóricos se impartirán mediante lecciones magistrales. Las prácticas completan la formación del estudiante a través del seguimiento en el aula y en el taller. Destacando la importancia del llamado proyecto o dossier gráfico de memoria de intenciones y descriptivas, bocetos, planos técnicos, maquetas constructivas-virtuales, fotografías, fotomontajes, simulaciones y artes finales que ha de ser, además de material instrumental en el proceso creativo contenido fundamental para la concepción y desarrollo de la obra de diseño y producción de espacios

Actividad formativa

Actividades a realizar para adquirir las competencias	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
<p>Clases magistrales: 100% presencialidad. Centradas en contenidos teóricos y prácticos con ayuda de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias.</p>	C.G.3, C.G.4, C.T.1. C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6. C.E.7.	1.5
<p>Clases tutorizadas (teórico-prácticas): 85% presencialidad Resolución de ejercicios en el aula bajo la dirección del profesor. Resolución de ejercicios individualmente o en grupo bajo la dirección del profesor. Seminarios. Debates. En este espacio también se desarrollan las "Tutorías específicas" que consisten en dialogar y preparar la presentación de los trabajos y materiales individuales, así como de los grupos reducidos durante el curso, además de resolver las dudas y orientar el trabajo del estudiante. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p>	C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.6. C.T.2.C.T.3 C.T.4 C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7. C.E.9	3.5
<p>Actividad autónoma del estudiante: 0% presencialidad Consiste en el trabajo no presencial que el estudiante realiza de manera individual o en grupo. En esta actividad se incluyen las horas de estudio, las dedicadas a la realización de trabajos, elaboración de dossiers, resolución de problemas, prácticas específicas y adquisición de destrezas propias del ámbito del diseño, así como las necesarias para la preparación y realización de pruebas objetivas o pruebas de evaluación. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p>	C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.5. C.T.1, C.T.3. C.E.1 C.E.2, C.E.4, C.E.5, C.E.7.	1

Actividad del estudiante

Como actividad principal se considerará necesario la exploración del espacio a intervenir desde la implicación del entorno como elemento activo para el diseño que conlleva, la hibridación de medios y lenguajes a menudo utilizados y los peculiares procesuales que reúne investigación y docencia sobre el conocimiento descriptivo y analítico del espacio de manera eminentemente experimental para la propuesta en marcha de proyectos artísticos de intervención y transformación espacial en las áreas de diseño para que pueda introducirse mediante supuestos reales en el desarrollo de un proyecto final.

El proyecto gráfico visual desde esta materia será no solo la mecánica o instrumento de un nuevo proceso creativo sino que en sí mismo podrá ser considerado pieza artística que podrá comercializarse como diferentes modos de expresión y comunicación desde los más expresivos y plásticos bocetos a los más técnicos descriptivos y analíticos.

Las propuestas se trabajarán con equipos multidisciplinares, los contenidos se analizarán desde el concepto y la técnica siendo preciso estudios previos documentales recogiendo el proyecto una parte teórica de memoria conceptual referida a la localización del espacio para el proyecto, la naturaleza y ubicación del mismo, recursos y viabilidad del proyecto y análisis sobre la gestión y financiación y la comunicación y difusión del proyecto y un guión sobre el desarrollo y planificación de la actividad propuesta junto con un presupuesto estimativo.

Cronograma

Al comenzar el curso los profesores expondrán el calendario de actividades.

EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN MÍNIMA PONDERACIÓN MÁXIMA

Trabajo tutelado en el aula (contenido teórico): hasta 3 puntos. 0.0 a 3.0

Exposición de trabajos, proyectos realizados autónomamente o en grupo (desarrollo de prácticas); hasta 7 puntos. 0.0 a 7.0

Participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (actividad autónoma del estudiante), hasta 2 puntos. 0.0 a 2.0

La calificación global de los tres sistemas de evaluación no podrá superar, en ningún caso el valor de 10, es decir, la calificación final numérica oscilará de 0 a 10.

BIBLIOGRAFÍA

- COLLI, STEFANO; PERRONE, RAFFAELLA. Espacio-identidad-empresa: arquitectura efímera y eventos corporativos. Barcelona: GG, 2003.
- CORKY BINGGELI y FRANCIS D.K. CHING. Diseño de interiores. Barcelona: GG, 2011.
- KRAUEL, Jacobo. Arquitectura Efímera. Innovación y diseño. Barcelona: LINKS, 2009.
- KRAUEL, Jacobo. Diseño de Eventos: Innovación y creatividad. Barcelona: LINKS, 2009.
- LOCKER, PAM. Diseño de exposiciones. e-libro, 2014.
- RUDOFISKY, Bernard. Arquitectura sin arquitectos. Buenos Aires: Eudeba, 1973.